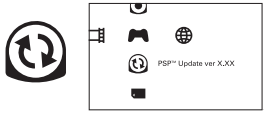
AKTUALISIERUNG DER SYSTEM-SOFTWARE

Dieses PSP™Game enthält ein System-Software-Aktualisierung für das PSP™-System. Sie benötigen dieseAktualisierung, sobald eine „Aktualisierungsanfrage" zu Beginn des Spiels auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Eine System-Software-Aktualisierung durchführen

Die Aktualisierungsdaten werden mit dem Symbol hier im Home-Menü abgebildeten Symbol angezeigt.



Sie können die System-Software Ihres PSP™-Systems aktualisieren, indem Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Bevor Sie die Aktualisierung durchführen, sollten Sie die Versionsnummer der Aktualisierungsdaten überprüfen.

- **Entfernen Sie während der Aktualisierung nicht den Netzanschluss.**
- **Schalten Sie während der Aktualisierung das PSP™-System nicht aus und entfernen Sie nicht das PSP™Game.**
- **Brechen Sie die Aktualisierung nicht ab, bis sie vollständig abgeschlossen ist, da sonst möglicherweise das PSP™-System beschädigt werden kann.**

Überprüfen, ob die Aktualisierung erfolgreich war

Wählen Sie „Einstellungen" aus dem Home-Menü und dann die „System-Einstellungen"-Option. Wählen Sie „System-Information". Wenn die „System-Software"-Versionsnummer auf dem Bildschirm mit der Versionsnummer der Aktualisierungsdaten übereinstimmt, war die Aktualisierung erfolgreich.

Weitere Informationen zur Aktualisierung der System-Software des PSP™-Systems finden Sie auf der folgenden Website: eu.playstation.com

ALTERSFREIGABESTUFE

Diese PSP™Game Software besitzt verschiedene auf dem Inhalt der Software basierende Kinder- und Jugendschutzeinstufungen.DiesekönnenSieimPSP™-Systemeinstellen,umdasAbspieleneinesPSP™Gameszuverhindern, dessen Jugendschutzeinstufung höher ist als die auf dem PSP™-System eingestellte Altersfreigabe. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im Benutzerhandbuch zu Ihrem PSP™-System.

Dieses Spiel wurde nach dem „PEGI"-Alterseinstufungssystem klassifiziert. Die "PEGI"-Alterseinstufung und -Inhaltshinweise finden Sie auf der Spielverpackung (ausgenommen alle Gebiete, in denen ein anderes Einstufungssystem gesetzlich vorgeschrieben ist). Das Verhältnis zwischen dem „PEGI"-Alterseinstufungssystem und dem Altersfreigabestufe-System gestaltet sich wie folgt:

KINDER – UND JUGENDSCHUTZEINSTUFUNG	„PEGI"-ALTERSEINSTUFUNGSGRUPPE	ALTERSGRUPPE
9	18	Keine Jugendfreigabe
7	16	Frei ab 16 Jahre
5	12	Frei ab 12 Jahre
3	7	Frei ab 6 Jahre
2	3	Ohne Altersbeschränkung

Aufgrund der unterschiedlichen Altersfreigabesysteme in den verschiedenen Ländern, in denen dieses Produkt verkauft wird, kann in seltenen Fällen die Kindersicherungsstufe dieses Produktes höher sein als die in Ihrem Land geltende Altersfreigabe. Sie müssen eventuell die Kindersicherungsstufe auf Ihrem PSP™-System zurücksetzen, um das Spielen zu ermöglichen.

ULES-01557

NUR ZUR PERSÖNLICHEN NUTZUNG: Diese Software ist nur zum Spielen an autorisierten PSP™ (PlayStation®Portable)-Systemen lizenziert. Jeder unberechtigte Zugriff, und jegliche unberechtigte Nutzung oder Weitergabe des Produktes oder der ihm zu Grunde liegenden Urheberrechte und Warenzeichen ist untersagt. Für alle Nutzungsrechte siehe eu.playstation.com/terms. Der WIEDERVERKAUF UND DIE VERMIETUNG der Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc., für die Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) eine Exklusivlizenz besitzt, IST UNTERSAGT, SOFERN NICHT ANDERWEITIG VON SCEE AUTORISIERT. Nur für den Verkauf in Europa, dem mittleren Osten, Afrika, Indien und Ozeanien zugelassen.

"PlayStation"and"PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Persona 2: Innocent Sin ©Index Corp. 1996, 2011. Developed by ATLUS. Licensed to Ghostlight Ltd. SHIN MEGAMI TENSEI, SMT and Persona are registered trademarks of Index Digital Media, Inc. Made in Austria. All rights reserved.

BEVOR ES LOSGEHT

Richten Sie Ihr PSP™ System wie in der Bedienungsanleitung des Gerätes beschrieben ein. Schalten Sie das PSP™-System ein, die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet dann grün auf und das Home-Menü wird angezeigt. Drücken Sie die OPEN-Verriegelung, um das Disc-Fach zu öffnen. Legen Sie den "Persona® 2 Innocent Sin "-Datenträger mit der beschrifteten Seite in Richtung der Rückseite Ihres PSP™-Systems und schließen Sie anschließend sorgfältig das Disc-Fach.

Wählen Sie aus dem HOME-Menü das -Symbol und anschließend das -Symbol. Nun erscheint ein Bild der Software. Wählen Sie dieses Bild aus und drücken Sie die -Taste, um den Ladevorgang zu starten.

HINWEIS: Die Informationen in diesem Handbuch waren zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. In der späteren Entwicklungsphase des Produkts können jedoch noch kleinere Änderungen vorgenommen worden sein. Sämtliche Bildschirmfotos für diese Anleitung wurden der englischen Version des Spiels entnommen. Einige Bildschirmfotos können Anzeigen des Spiels darstellen, die vor der Fertigstellung des Spiels verwendet wurden und leicht von den Anzeigen abweichen, die im endgültigen Produkt vorkommen.

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

XMB™ Menu

SHIN MEGAMI TENSEI®

PERSONA®2

INNOCENT SIN

Inhaltsverzeichnis

Geschichte...02

Charaktere...04

Steuerungsgrundlagen...08

Spielstart...10

Feld...12

Befehle...14

Einrichtungen...18

Personas...21

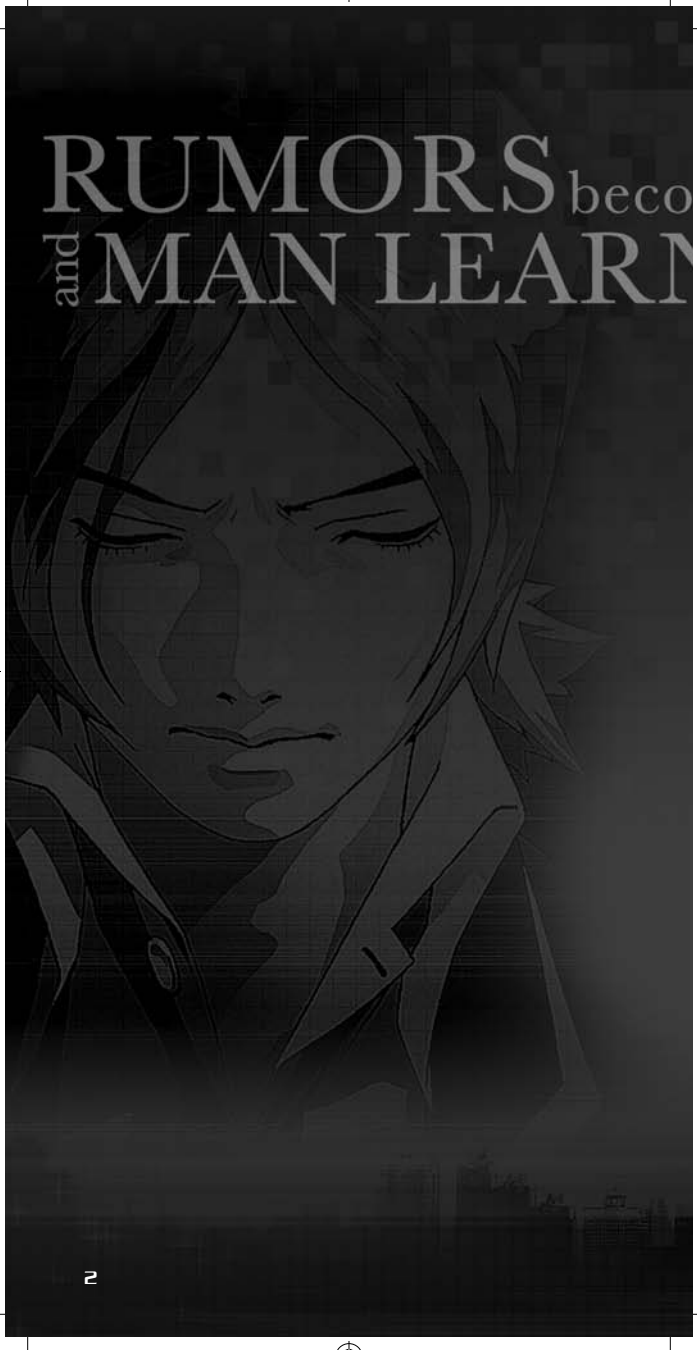
Kampf...27

Statusschäden...37

Gegenstände und Fertigkeiten...38

Mitwirkende...40

E Manual.indd 3 26/9/11 17:04:11



E Manual.indd 4 26/9/11 17:04:11

come REALITY
NS of HIS SINS

Die Geschichte spielt in Sumaru City, einer japanischen Stadt mit 1.280.000 Einwohnern. Der Protagonist geht auf die Seven Sisters High School (kurz auch “Sevens” genannt), deren Emblem selbst bei Schülern anderer Schulen als Statussymbol gilt.

Schon bald jedoch geht in der ganzen Stadt das Gerücht um, das Sevens-Emblem sei verflucht, und es zu tragen, würde das Gesicht verunstalten. Was noch schlimmer ist: Die Gerüchte bewahrheiten sich...

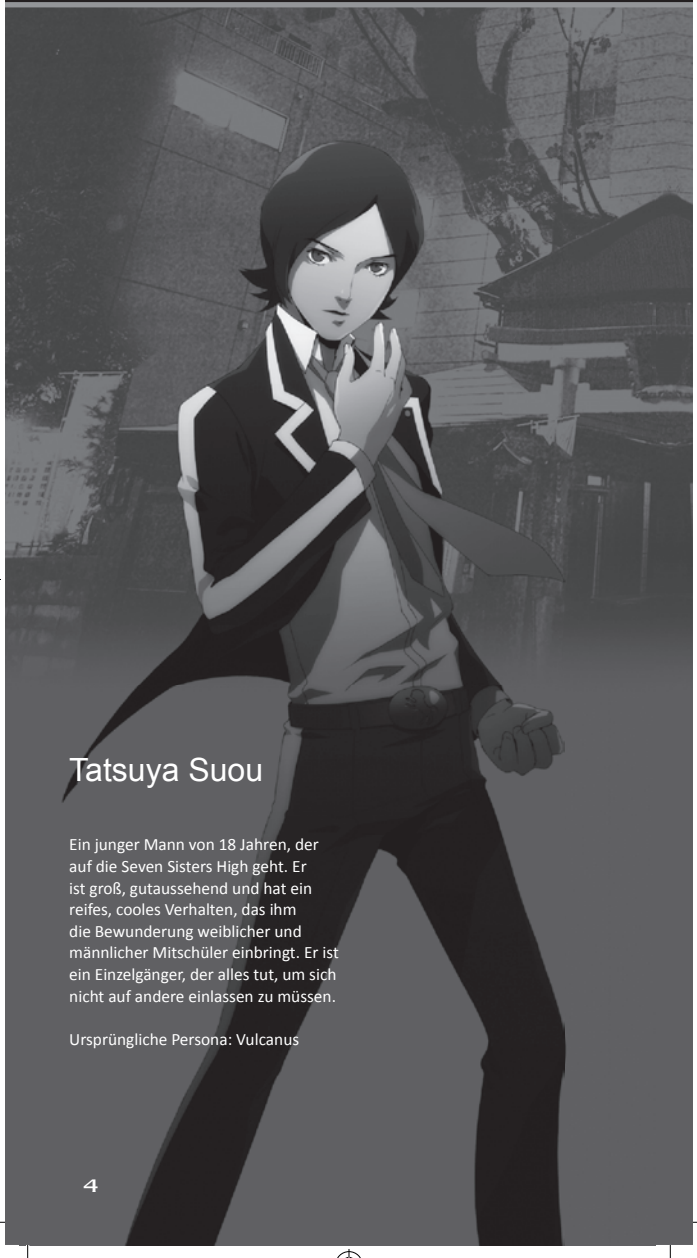
Dies ist erst der Anfang einer Reihe von Gerüchten, die sich eines nach dem anderen als wahr herausstellen...

Schon bald entdecken die Protagonisten die Fähigkeit, eine andere Seite ihrer selbst namens “Persona” zu beschwören,

mit denen Sie die seltsamen Ereignisse in der Stadt untersuchen, während sie sich ihren eigenen Dämonen stellen.

Und wieder einmal ist die Zeit gekommen...

E Manual.indd 5 26/9/11 17:04:12

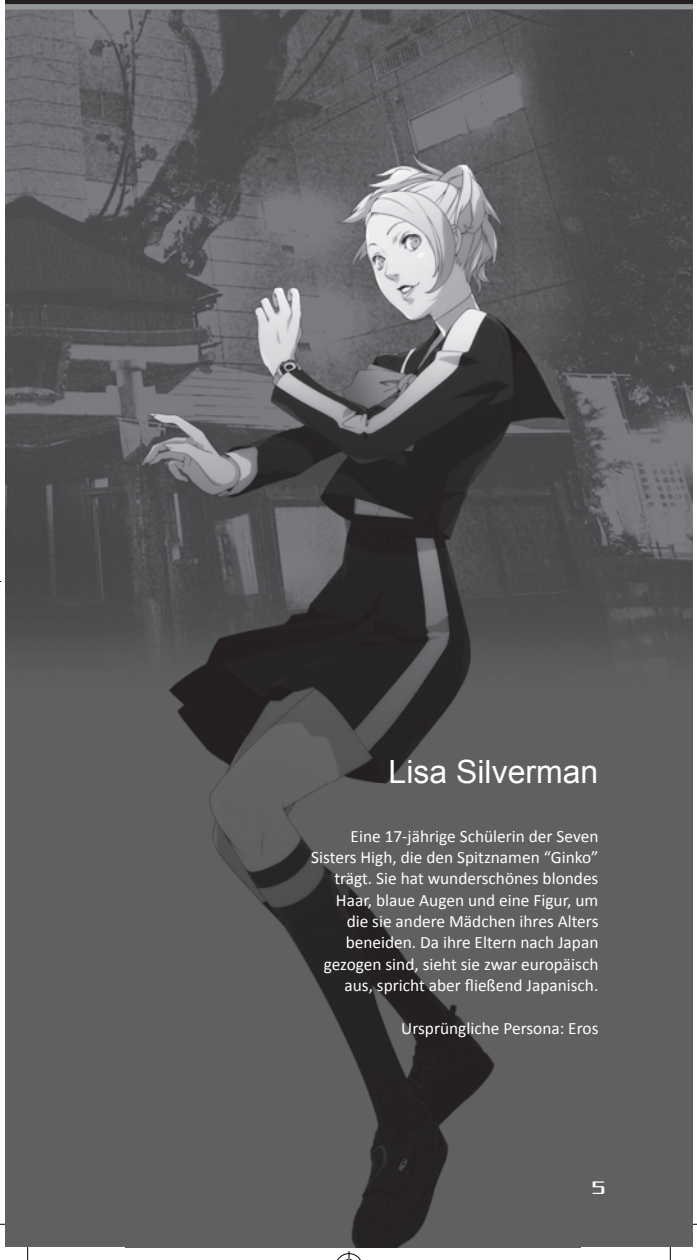


Tatsuya Suou

Ein junger Mann von 18 Jahren, der auf die Seven Sisters High geht. Er ist groß, gutaussehend und hat ein reifes, cooles Verhalten, das ihm die Bewunderung weiblicher und männlicher Mitschüler einbringt. Er ist ein Einzelgänger, der alles tut, um sich nicht auf andere einlassen zu müssen.

Ursprüngliche Persona: Vulcanus

E Manual.indd 6 26/9/11 17:04:13



Lisa Silverman

Eine 17-jährige Schülerin der Seven Sisters High, die den Spitznamen “Ginko” trägt. Sie hat wunderschönes blondes Haar, blaue Augen und eine Figur, um die sie andere Mädchen ihres Alters beneiden. Da ihre Eltern nach Japan gezogen sind, sieht sie zwar europäisch aus, spricht aber fließend Japanisch.

Ursprüngliche Persona: Eros

E Manual.indd 7 26/9/11 17:04:13

Yukino Mayuzumi

Eine lebhafte, 20 Jahre alte Schülerin der Berufsschule für Fotografie. Seit ihrer Zeit auf der St. Hermelin High hat sie ihr Haar wachsen lassen und ist ein wenig ruhiger geworden. Momentan ist sie in einer Ausbildung bei einem freiberuflichen Fotografen.

Ursprüngliche Persona: Vestata

E Manual.indd 8 26/9/11 17:04:14

Maya Amano

Eine 23-jährige Reporterin für ein Teenager-Magazin. Sie ist schön, fröhlich und zieht andere mit ihrem aufmerksamen und freundlichen Wesen an.

Ursprüngliche Persona: Maia

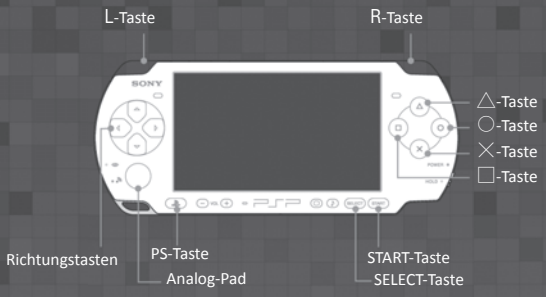
Eikichi Mishina

Ein 16 jähriger Schüler in seinem zweiten Jahr auf der Kasugayama High - auch bekannt als Cuss High -, der sich selbst „Michel" nennt. Er ist der Anführer einer Gang straffälliger Jugendlicher und Frontmann seiner Band. Oft nimmt er Aussagen von Menschen zu persönlich, lässt sich leicht beeinflussen und ist häufig zu sehr von sich selbst eingenommen.

Ursprüngliche Persona: Rhadamanthus

E Manual.indd 9 26/9/11 17:04:15

STEUERUNGSGRUNDLAGEN



Menüsteuerung	
Richtungstasten/Analog-Pad	Cursor bewegen
✕-Taste	Bestätigen
○-Taste	Abbrechen

Stadtkarte	
Richtungstasten/Analog-Pad	Bezirk auswählen
✕-Taste	Bestätigen
△-Taste	Befehlsmenü aufrufen
□-Taste	Halten, um alle Gebietsnamen anzuzeigen
L-Taste	Halten, um alle Gebietsnamen anzuzeigen
R-Taste	Halten, um alle Gebietsnamen anzuzeigen

E Manual.indd 10 26/9/11 17:04:16

Bezirkskarte	
Richtungstasten/ Analog-Pad	Spielermarkierung bewegen
✕-Taste	Gebäude betreten/Reden
△-Taste	Befehlsmenü aufrufen
○-Taste	Abbrechen/Zum Laufen halten (Richtungstasten + ○-Taste)
□-Taste	Halten, um alle Gebietsnamen anzuzeigen
L-Taste	Halten, um alle Gebietsnamen anzuzeigen
R-Taste	Halten, um alle Gebietsnamen anzuzeigen

Feld	
Richtungstasten	Hauptcharakter bewegen
Analog-Pad	Leicht drücken: Hauptcharakter geht Stark drücken: Hauptcharakter läuft
✕-Taste	Türen benutzen/Reden/Untersuchen
△-Taste	Abbrechen/Zum Laufen gedrückt halten
○-Taste	Befehlsmenü aufrufen
□-Taste	Auto-Karte anzeigen
L-Taste	Kamera im Uhrzeigersinn drehen
R-Taste	Kamera gegen den Uhrzeigersinn drehen

Kampf	
Richtungstasten/ Analog-Pad	Menüoptionen auswählen
✕-Taste	Bestätigen
○-Taste	Abbrechen/Auto-Kampf beenden
△-Taste	Auto-Kampf aktivieren
L-Taste	Gruppen und Feindstatus anzeigen
START-Taste	Animation überspringen ein/aus

E Manual.indd 11 26/9/11 17:04:16

SPIELSTART

Im Titelbildschirm hast du Zugriff auf folgende Optionen:

>> NEW GAME (Neues Spiel)

Starte ein neues Spiel von vorn und wähle vor Beginn der Geschichte den Schwierigkeitsgrad für Kämpfe aus. Diese kannst du während des Spiels jederzeit unter [System]→[Settings]→[Difficulty] ([System]→[Einstellungen]→[Schwierigkeitsgrad]) ändern.

EASY (Einfach)	Für Anfänger und Spieler, die keine Lust auf Strategie haben. Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe ist geringer als bei der Einstellung „Normal“.
NORMAL (Normal)	Für Spieler mit Rollenspielerfahrung.
HARD (Schwierig)	Für fortgeschrittene Spieler, die nach einer Herausforderung suchen. Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe ist höher als bei der Einstellung „Normal“.

Namenseingabe

Zu Beginn eines neuen Spiels musst du den Namen deines Hauptcharakters eingeben. Wähle “End” (Beenden) nach Eingabe eines Vor- und Nachnamens aus, um einen Spitznamen festzulegen.

Steuerung bei der Namenseingabe	
Richtungstasten	Buchstaben auswählen
Analog-Pad	Position ändern
×-Taste	Bestätigen
○-Taste	Löschen
Select-Taste	Zurück
Start-Taste	Beenden

E Manual.indd 12 26/9/11 17:04:17

>> LOAD GAME (Spiel laden)

Setzt ein gespeichertes Spiel fort. Wähle eine Datei zum Laden aus und drücke zur Bestätigung die ✕-Taste. Im Systemmenü (siehe Seite 17) kannst du das Spiel speichern.

>> GALLERY (Galerie)

Hier kannst du auf Musik und zuvor angesehene Videos zugreifen.

>> CONFIG (Konfiguration, S. 17)

Hier hast du die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen zu ändern. Du kannst die Konfiguration während des Spiels jederzeit über das Systemmenü aufrufen.

>> DATA INSTALL (Daten installieren)

Installiere Spieldaten auf deinem Memory Stick™, um die Ladezeiten zu verkürzen.

- Zum Installieren von Spieldaten benötigst du einen Memory Stick™ mit mindestens 247 MB freiem Speicherplatz.
- Die Installationszeit beträgt zwischen 1 und 5 Minuten.
- Entferne während der Installation nicht den Memory Stick ™, schalte das PSP™-System nicht aus und versetze es nicht in den Standby-Modus.

E Manual.indd 13 26/9/11 17:04:18

FIELD (Feld)

Es gibt drei jeweils detailliertere Ansichten von Sumaru: die Stadtkarte, die Bezirkskarte und einzelne Feldkarten. Halte die L-, R-, oder □-Taste auf der Stadt- oder Bezirkskarte gedrückt, um Gebietsnamen anzeigen zu lassen.

City Map (Stadtkarte)

Auf der Stadtkarte bewegst du dich zwischen den verschiedenen Bezirken, wobei du im Lauf der Geschichte Zugriff auf weitere Bezirke erhältst. Wähle links oben einen Bezirk aus, zu dem du wechseln möchtest.

1. Bezirksliste
2. Gebietsname
3. Gruppenstatus

Ward Map (Bezirkskarte)

Nach Auswahl eines Bezirks auf der Stadtkarte wechselst du dorthin. Bewege die blaue Markierung auf der Bezirkskarte, um dich zu verschiedenen Gebäuden zu begeben. Wenn du dich einem Eingang näherst, erscheint ein "IN"-Symbol. Drücke danach die ×-Taste, um das Gebäude zu betreten.

1. Gebietsname
2. Ortsname
3. Spielermarkierung
4. NPC-Markierung

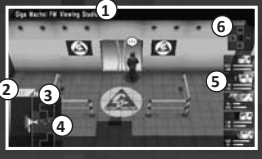
Dieses Symbol erscheint, wenn du mit etwas oder jemandem interagierst. Drücke die ×-Taste, um mit einem NPC zu reden oder einen Ort zu betreten.

Dieses Symbol erscheint, wenn du dich dem Rand der Bezirkskarte näherst. Drücke die ×-Taste, um zur Stadtkarte zurückzukehren.

E Manual.indd 14 26/9/11 17:04:18

Feldkarte

Wenn du einen Ort auf der Stadtkarte betrittst, öffnet sich eine Feldkarte. Hier kannst du den Hauptcharakter direkt steuern und triffst manchmal auf Feinde.



1. Aktueller Ort
2. Aktuelles Stockwerk
3. Norden
4. Minikarte
5. Gruppenstatus
6. Kompass

Auto-Karte
Drücke die □-Taste auf einer Feldkarte, um die Auto-Karte zu öffnen, auf der du sehen kannst, wo du schon warst.

Steuerung auf der Auto-Karte	
Richtungstasten/Analog-Pad	Durch die Karte scrollen
×-Taste	Halten, um schnell zu scrollen
△-Taste	Kartenlegende
□-Taste	Karte auf die Spielerposition zentrieren
○-Taste	Auto-Karten-Bildschirm schließen
L-/R-Taste	Zwischen Stockwerken wechseln

E Manual.indd 15 26/9/11 17:04:19

BEFEHLE

Drücke die △-Taste, wenn du nicht kämpfst, um das Befehlsmenü aufzurufen.

>> Skills (Fertigkeiten)

Setze Fertigkeiten ein. Wähle dazu ein Gruppenmitglied und danach eine zu verwendende Fertigkeit auf der Liste aus. Wähle beim Einsatz von Heilfertigkeiten einen Charakter aus und drücke zur Bestätigung die ✕-Taste.

>> Items (Gegenstände)

Benutze Gegenstände in deinem Besitz und sieh sie dir an. Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad nach links/rechts, um zur nächsten Seite zu wechseln. Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad nach oben/unten, um dir einzelne Gegenstände näher anzuschauen. Bestätige die Aktion mit der ✕-Taste.

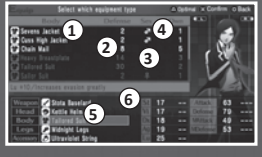
Expendable (Benutzbar)..... Verwende benutzbare Gegenstände in deinem Inventar.

Key Items
(Wichtige Gegenstände)..... Sieh dir erhaltene wichtige Gegenstände an.

Cards (Karten)..... Sieh dir Karten in deinem Besitz an. Wähle die Kategorien Taro, Material, Skill (Fertigkeit) oder Incense (Weihrauch).

>> Equip (Ausrüsten)

Wechsle die Ausrüstung der Charaktere. Drücke im Ausrüstungsbildschirm die L- oder R-Taste, um zwischen den Charakteren umzuschalten. Drücke die △-Taste, um automatisch verfügbare Waffen und Rüstungen mit den höchsten Angriffs-/Abwehrwerten auszurüsten.



1. Name des Gegenstands
2. Angriffs-/Abwehrstärke
3. Geschlecht, das den Gegenstand ausrüsten kann:
   - ⚲ : Männlich und weiblich
   - ♂ : Nur männlich
   - ♀ : Nur weiblich
4. Anzahl des mitgeführten Gegenstands
5. Verwendeter Ausrüstungsslot
6. Charakterwerte (je nach Ausrüstung unterschiedlich)

>> Personas

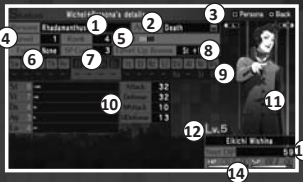
Überprüfe Personas und nimm sie an. Wähle einen Charakter sowie eine neue Persona auf der Liste aus und drücke die ✕-Taste, um sie anzunehmen. Wenn du dir die Werte einer Persona ansehen möchtest, drücke die □-Taste, während sie markiert ist. Personas, die andere Charaktere angenommen haben, können nicht ausgewählt werden. Personas, die du nicht annehmen kannst, sind abgedunkelt.

E Manual.indd 16 26/9/11 17:04:19

>> Status

Drücke die □-Taste im Statusbildschirm, um den Status der momentan angenommenen Persona anzeigen zu lassen. Mit den L- und R-Tasten wechselst du zwischen den Charakteren.

Aufbau des Statusbildschirms



1. Momentan angenommene Persona
2. Arcana der Persona
3. Kompatibilität mit der angenommenen Persona (siehe Seite 25).
4. Stufe der Persona
5. Rang und für den nächsten Rang benötigte EXP der Persona
6. Art der Persona
7. Zum Beschwören der Persona benötigte SP
8. Stufenaufstiegsbonus der Persona
9. Elementaraffinitäten der Persona
10. Charakterwerte
    - Attack (Angriff)..... Stärke körperlicher Angriffe
    - Defense (Abwehr)..... Abwehr körperlicher Angriffe
    - Mattack (Magischer Angriff)..... Stärke magischer Angriffe
    - Mdefense (Magische Abwehr).....Abwehr magischer Angriffe
11. Porträt des Charakters
12. Stufe des Charakters
13. Zum Stufenaufstieg benötigte EXP
14. Aktuelle HP und SP
15. Profil der Persona
16. Fertigkeiten der Persona. Markiere eine Fertigkeit und drücke die △-Taste, um eine Beschreibung der Fertigkeit anzeigen zu lassen.

E Manual.indd 17 26/9/11 17:04:20

▲ Main Stats (Hauptwerte)
Es gibt fünf Hauptwerte. Wenn der Hauptcharakter eine neue Stufe erreicht, kannst du die erhaltenen Punkte auf beliebige Werte verteilen. Die Verteilung der Punkte anderer Gruppenmitglieder erfolgt automatisch.

St.....Wirkt sich auf die Kraft direkter Angriffe aus.
Vi.....Wirkt sich auf die Abwehrkraft aus und erhöht die maximalen HP.
Dx.....Wirkt sich auf Trefferrate, Magieangriff und Magieabwehr aus.
Ag.....Wirkt sich auf die Ausweichgeschwindigkeit und die Zugreihenfolge im Kampf aus.
Lu.....Wirkt sich auf verschiedene Bereiche aus.

▲ Affinities and Resistances (Affinitäten und Widerstandskräfte)
Im Spiel gibt es 16 Arten von Affinitäten. "Wk" steht für eine Schwäche gegenüber einer Affinität, "Str" für eine Widerstandskraft. "Nul" bedeutet, dass die Affinität aufgehoben wird. "Drn" bedeutet, dass Schaden der Affinität absorbiert wird. "Rpl" schließlich bedeutet, dass Schaden der Affinität zum Angreifer zurückgeworfen wird.

Stat Bonuses (Werteboni)
Angenommene Personas ändern die Werte des entsprechenden Charakters.

<< Stats (Werte) >>
Die tatsächlichen Werte ergeben sich aus dem Durchschnitt der Werte der Persona und des Charakters. Ist beispielsweise die Persona stärker als der Charakter, wird seine effektive Stärke erhöht. Ist die Persona jedoch schwächer, führt dies zu einer Verringerung der effektiven Stärke. Versuche also dafür zu sorgen, dass die Werte einer Persona deine Werte nicht verringern.

<< Resistances (Widerstandskräfte) >>
Charaktere übernehmen die Elementaraffinitäten ihrer angenommenen Persona. Da jede Persona über unterschiedliche Affinitäten verfügt, solltest du Personas annehmen, die dir einen Vorteil gegenüber deinen Feinden verschaffen.

E Manual.indd 18 26/9/11 17:04:21

>> Analyze (Analysieren)

Hier kannst du dir Einzelheiten über Dämonen, denen du begegnet bist, und beschworene Personas ansehen. Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad nach unten/oben und drücke die ✕-Taste, um ein Arcana auszuwählen. Wähle danach den Dämon oder die Persona zum Betrachten aus und bestätige die Aktion mit der ✕-Taste.

<< Canceling Pacts (Pakte beenden) >>

Neben Dämonen, mit denen du einen Pakt eingegangen bist, befindet sich ein entsprechendes Symbol. Drücke die △-Taste im Auswahlbildschirm, um nur Dämonen anzuzeigen, mit denen du einen Pakt eingegangen bist. Wenn du die □-Taste drückst, während ein Dämon markiert ist, beendest du deinen Pakt mit ihm.

>> Battle Settings (Kampfeinstellungen)

Ändere verschiedene Kampfeinstellungen. Du hast mit dieser Option auch die Möglichkeit, die Kampfreihenfolge (siehe Seite 28) und Fusionszauber (siehe Seite 30) festzulegen.

>> System

Hier kannst du verschiedene Einstellungen ändern sowie Spiele speichern und laden.

Setting (Einstellungen)	
Message Speed (Nachrichtengeschwindigkeit)	Ändere die Geschwindigkeit der Nachrichtenanzeige.
Music (Musik)	Wähle Musik in der Original- oder Remix-Version aus.
BGM Volume (Hintergrundmusik)	Ändere die Lautstärke der Hintergrundmusik.
SE Volume (Soundeffekte)	Ändere die Lautstärke der Soundeffekte.
Voice Volume (Stimmen)	Ändere die Lautstärke der Stimmen.
Cursor Memory (Cursorposition speichern)	Lege fest, ob die Cursorposition in Menüs gespeichert werden soll.
Cut-Ins (Unterbrechungen)	Schalte Unterbrechungen bei Fusionszaubern ein/aus.
Invert Camera (Kamera umkehren)	Stelle die Drehrichtung der Kamera ein.
Movie Size (Videogröße)	Lege die Größe der Videos fest.
Difficulty (Schwierigkeitsgrad)	Ändere den Schwierigkeitsgrad in Kämpfen.
Data Install (Daten installieren)	Lade zuvor installierte Daten.

>> Save (Speichern)

Speichere die Spieldaten. Hierzu benötigst du 256 KB freien Speicherplatz auf dem Medium.

>> Load (Laden)

Wähle ein Spiel zum Laden aus und drücke zur Bestätigung die ✕-Taste.

>> Title (Titel)

Kehre zum Titelbildschirm zurück. Nicht gespeicherte Änderungen gehen hierbei verloren.

E Manual.indd 19 26/9/11 17:04:21

FACILITIES (Einrichtungen)

In Sumaru City gibt es verschiedene Einkaufsbezirke wie zum Beispiel Kameya Alley oder Lotus mit einer Reihe von Einrichtungen. In jedem Bezirk finden sich unterschiedliche Läden.

>> Einkaufen

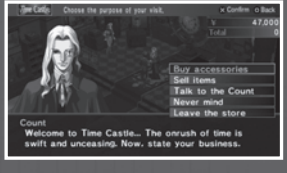
In den Läden in Sumaru kannst du Gegenstände, Waffen, Rüstung und Zubehör kaufen und verkaufen. Jeder Laden bietet eine andere Auswahl, die sich basierend auf den von dir verbreiteten Gerüchten ändern kann (siehe Seite 20).

Buy (Kaufen)

Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad nach oben/unten, um einen Gegenstand zum Kaufen auszuwählen. Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad dann zum Festlegen der gewünschten Menge nach links/rechts. Bestätige deinen Kauf mit der ×-Taste.

Sell (Verkaufen)

Wähle die Art des Gegenstands aus, den du verkaufen möchtest (wie zum Beispiel benutzbare Gegenstände, Waffen oder Zubehör), und lege die gewünschte Menge fest. Bestätige deinen Verkauf mit der ×-Taste.



Casino Games (Glücksspiele)

Ab einem bestimmten Punkt der Geschichte kannst du ein Gerücht verbreiten, durch das ein Kasino eröffnet wird. Dort hast du die Möglichkeit, dich an verschiedenen Spielen mit gekauften Münzen zu versuchen. Die Münzen können gegen verschiedene seltene Gegenstände eingetauscht werden.

E Manual.indd 20 26/9/11 17:04:22

Einrichtungen

Es folgen einige Beispiele für Läden und Einrichtungen in Sumaru City.

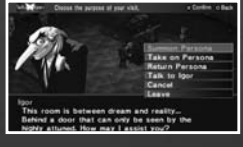
Weapon / Armor Shops (Waffen- und Rüstungsläden)
Shiraishi Ramen und Time Castle mögen wie normale Läden aussehen, aber wenn du Gerüchte verbreitest, kannst du in ihnen Waffen und Rüstung kaufen.

Satomi Tadashi
Diese überall zu findende Drogeriekette bietet verschiedene Heilgegenstände an.

Healing Facilities (Heileinrichtungen)
HP, SP und Statusschäden kannst du an Orten wie Tominaga Chiropractic und Kaori heilen bzw. wiederherstellen. Sogar in Dungeons gibt es Heileinrichtungen.

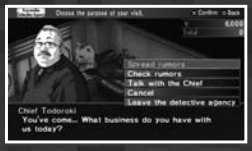
Restaurants
In Lokalen wie Clair de Lune oder Gatten Sushi kannst du dir Gerichte bestellen. Durch Essen erhöhst du vorübergehend verschiedene Werte des ausgewählten Charakters.

Velvet Room
Hier kannst du Personas - andere Aspekte der Persönlichkeit der Gruppe - beschwören und annehmen. Igor, der Chef des Velvet Rooms, übernimmt diese Aufgaben für dich und kann dir einiges über Personas erzählen.



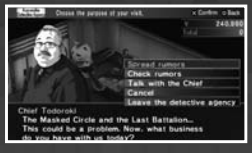
E Manual.indd 21 26/9/11 17:04:22

Kuzunoha Detective Agency



Hierbei handelt es sich um die Detektei in der Kameya Alley. Sprich mit Chief Todoroki, wenn du ein Gerücht verbreiten möchtest, um verschiedene Dinge in Sumaru zu beeinflussen.

Step 1: Gather Rumors
(Schritt 1: Gerüchte sammeln)
"Rumormongers" in jedem Bezirk stellen eine gute Quelle für Gerüchte dar. Rede mit ihnen, um eine Menge zu erfahren. Denk daran, dass manche Gerüchte, die ähnlich klingen, sich in Details unterscheiden können.



Step 2: Visit the Kuzunoha Detective Agency
(Schritt 2: Kuzunoha Detective Agency aufsuchen)
Wenn du Gerüchte zum Verbreiten hast, suche die Kuzunoha Detective Agency auf. Sprich mit Chief Todoroki und bitte ihn, Gerüchte zu verbreiten ("Spread rumors").

Step 3: Spreading Rumors
(Schritt 3: Gerüchte verbreiten)
Danach kannst du festlegen, welches Gerücht verbreitet werden soll. Wähle im oberen Feld die gewünschte Art und im unteren Feld die Einzelheiten des Gerüchts aus. Drücke danach zum Bestätigen die ✕-Taste. Wenn du die Gebühr der Detektei bezahlt hast, wird das Gerücht verbreitet.

Climax Theater

Auf der Stadtkarte kannst du das "Theater" besuchen, um verschiedene Nebenquests zu erleben. Denk bitte daran, dass du während einer Quest das Spiel nicht speichern kannst.

Play a Quest (Eine Quest spielen)
Es gibt verschiedene Arten von Quests, die du für einen bestimmten Preis kaufen kannst, der je nach Quest unterschiedlich ausfällt.

Quest complete and Points (Questabschluss und Punkte)
Nach Abschluss einer Quest erhältst du Mitgliedschaftspunkte. Wenn du Punkte sammelst, steigt dein Rank und Mizukis Einstellung dir gegenüber ändert sich.

About Abandoning (Aufgeben)
Öffne während des Spielens einer Quest das Befehlsmenü und wähle [Abandon] im Abschnitt [System] aus, um die Quest aufzugeben. Nach dem Aufgeben einer Quest erhältst du keine Punkte.

<< **Now Playing (Läuft gerade)** >>
Diese Quests (zwei an der Zahl) kannst du von Beginn an spielen.

E Manual.indd 22 26/9/11 17:04:23

PERSONAS

"Personas" sind in diesem Spiel äußerst wichtig. Die Art und Weise, wie du sie einsetzt, kann von großer Bedeutung sein, daher solltest du dich mit dem Persona-System und seinen Grundprinzipien vertraut machen.

>> Persona-Grundlagen

Eine Persona ist verfügbar, nachdem Igor sie beschworen und du sie im Velvet Room angenommen hast. Zum Beschwören von Personas benötigst du verschiedene Karten.

Summon (Beschwören)	Als Psychemancer kann Igor mit Tarot Cards (Tarotkarten), die du von Dämonen erhältst, Personas aus der Tiefe der Seelen deiner Gruppe beschwören.
Take on (Annehmen)	Hierbei handelt es sich um die Übertragung der Persona in den Geist des entsprechenden Charakters, um die Persona anzunehmen.
Invoke (Herbeirufen)	Hierbei rufst du eine angenommene Persona und benutzt ihre Kräfte.
Persona Card (Persona-Karte)	Von Igor beschworene Personas, die noch nicht angenommen wurden, werden in Form von Persona-Karten gespeichert.
Tarot Card (Tarotkarte)	Diese Katalysatoren werden zum Beschwören von Personas benötigt. Du erhältst sie, indem du mit Dämonen verhandelst.
Free Tarot (Freie Tarotkarten)	Diese Karten kannst du im Velvet Room mit dem Arcana deiner Wahl versehen.
Material Card (Materialkarte)	Diese Karten benötigst du zum Beschwören spezieller Personas.
Skill Card (Fertigkeitenkarte)	Mit diesen Karten kannst du der Persona beim Beschwören neue Fertigkeiten beibringen.
Incense Card (Weihrauchkarte)	Mit diesen Karten kannst du beim Beschwören die Werte der Persona verbessern.

E Manual.indd 23 26/9/11 17:04:23

>> Personas beschwören

Starte den Vorgang, indem du mit Igor im Velvet Room sprichst und die Option "Summon Persona" aufrufst. Zum Beschwören brauchst du genügend Tarotkarten des benötigten Arcanas. Die genaue Menge ist je nach Persona unterschiedlich.

1. Arcana
2. Tarotkarten im Besitz
3. Kompatibilität des Charakters
4. Materialkarten-Symbol
5. Benötigte Tarotkarten

Informationen zu Materialkarten
Für besondere Personas mit einem gelben Symbol neben ihrem Namen benötigst du Materialkarten. Du kannst sie erst dann beschwören, wenn du die entsprechende Karte besitzt.

Schritt 1: Select a Persona (Persona auswählen)

Nach Auswahl eines Arcanas erscheint eine Liste der Personas in diesem Arcana. Wähle eine Persona auf der Liste zum Beschwören aus und drücke zum Bestätigen die ⨉-Taste. Personas, für die du die benötigten Karten nicht besitzt, sind abgedunkelt. Du kannst Personas bis zu fünf Stufen über der Durchschnittsstufe deiner Gruppe beschwören.

Schritt 2: Using Cards (Karten verwenden)

Durch Verwenden von Fertigkeiten- und Weihrauchkarten beim Beschwören der Persona, kannst du verschiedene Fertigkeiten oder Werte verbessern. Falls du keine der optionalen Karten benutzen möchtest, wähle für diese Kategorien "None" (Keine) aus.

Schritt 3: The Summoning Ritual (Beschwörungsritual)

Drücke im Persona-Bestätigungsbildschirm die ⨉-Taste, um Igor die Beschwörung durchführen zu lassen. Beschworene Personas werden als Persona-Karten im Velvet Stock (siehe Seite 23) gelagert, bis du sie annimmst. Eine Persona kann nur beschworen werden, wenn Slots im Velvet Stock frei sind.

E Manual.indd 24 26/9/11 17:04:24

> Personas annehmen

Nachdem du mit Igor im Velvet Room gesprochen und die Option "Take on Persona" (Persona annehmen) ausgewählt hast, gelangst du zum hier gezeigten Bildschirm.

1. Anzahl der Personas im Party Stock/Maximum
2. Liste der Personas im Party Stock
3. Charakter, der die Persona momentan angenommen hat
4. Kompatibilität mit der ausgewählten Persona
5. Anzahl der Personas im Velvet Stock/Maximum
6. Liste der Personas im Velvet Stock

◆ **Party Stock**
Momentan nicht angenommene Reserve-Personas der Gruppe.

◆ **Velvet Stock**
Im Velvet Room gelagerte Personas.

Schritt 1: Wähle eine Persona im Velvet Stock aus.
Bewege den Cursor mit den Richtungstasten oder dem Analog-Pad, um die Persona aus dem Velvet Stock festzulegen, die du annehmen möchtest. Der Name der ausgewählten Persona erscheint in Grün.

Schritt 2: Verschiebe die Persona in den Party Stock.
Bewege den Cursor nun zum Party Stock und wähle eine Persona auf der Liste oder einen leeren Slot aus. Drücke die ✕-Taste, um die gewünschte Persona auf den Slot zu verschieben. Auf diese Weise kannst du auch deine Liste neu sortieren.

Stock Limits
Die Obergrenze der Menge an Personas im Party Stock steigt im Verlauf der Geschichte. Wird der Party Stock zu voll, kannst du Personas im Velvet Room zurückgeben.

E Manual.indd 25 26/9/11 17:04:25

>> Persona zurückgeben

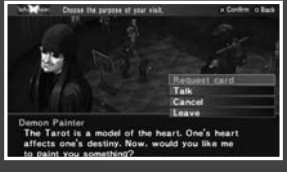
Sprich mit Igor im Velvet Room und wähle “Return Persona” aus, um eine Persona zurückzugeben.

◆ **Persona zum Zurückgeben auswählen**
Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad nach oben/unten, um eine Persona zum Zurückgeben auszuwählen, und bestätige die Auswahl mit der ✕-Taste. Du kannst dazu jede Persona im Party Stock oder Velvet Stock auswählen.

◆ **Mystic Change**
Personas können maximal Rang 8 erreichen. Nach Rückgabe solcher Personas durchlaufen sie eine mystischen Veränderung und werden in verschiedene Gegenstände verwandelt.

>> Tarot Creation (Tarotkarten erstellen)

Wenn du freie Tarotkarten hast, kannst du mit dem Dämonenmaler im Velvet Room sprechen und die Option “Request card” (Karte anfordern) auswählen. Danach bemalt er sie mit dem Arcana deiner Wahl, um aus ihnen verwendbare Tarotkarten zu machen. Du erhältst Freie Tarotkarten, indem du mit Dämonen verhandelst, mit denen du einen Pakt eingegangen bist.



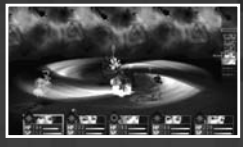
Drücke zur Auswahl eines Arcanas die Richtungstasten oder das Analog-Pad nach oben/unten und nach links/rechts, um festzulegen, wie viele Karten bemalt werden sollen. Einige Tarotkarten erhältst du nur auf diese Art.

E Manual.indd 26 26/9/11 17:04:25

>> Personas herbeirufen

Ein Charakter kann im Kampf jederzeit seine angenommene Persona herbeirufen. Ist die Kompatibilität mit einer Persona jedoch schlecht, ist ein Annehmen eventuell nicht möglich.

Die zum Herbeirufen einer bestimmten Persona benötigte Menge an SP ist unabhängig davon, welche ihrer Fertigkeiten du benutzt, und wird von der Kompatibilität des Charakters mit der Persona bestimmt. Die Menge ändert sich auch dann nicht, wenn eine Persona im Rang aufsteigt.



>> Kompatibilität mit Personas

Jeder Charakter verfügt über andere Kompatibilitäten mit den verschiedenen Personas. Ist sie gering, kostet das Herbeirufen einer Persona mehr SP, und bei besonders schlechter Kompatibilität kann sie unter Umständen nicht angenommen werden. Bei hoher Kompatibilität benötigst du zum Herbeirufen weniger SP, bei besonders guter Kompatibilität setzt die Persona gelegentlich besondere Kräfte ein.

E Manual.indd 27 26/9/11 17:04:26

>> Entwicklung von Personas

Eine angenommene Persona steigt im Rang auf und bei jedem Herbeirufen nimmt ihre Meisterschaftsstufe zu. Erreicht diese eine bestimmte Höhe, steigt der Rang der Persona.

Jede Persona hat acht Ränge. Beim Erreichen eines neuen Rangs verbessern sich ihre Werte und sie lernt eventuelle eine neue Fertigkeit. Die für jeden Rang benötigte Meisterschaftsstufe ist je nach Persona unterschiedlich.

Personas mit maximalem Rang zurückgeben
Hat eine Persona den maximalen Rang 8 erreicht, erhältst du eine Belohnung, wenn du sie im Velvet Room zurückgibst.

>> Informationen zum Arcana

Tarotkarten, Dämonen und Personas haben ein jeweils eigenes Arcana. Das Arcana einer Persona gibt an, welches Arcana der Tarotkarten zum Beschwören benötigt wird. Durch Verhandlungen mit Dämonen kannst du Tarotkarten des Arcanas erhalten, zu dem der entsprechende Dämon gehört.

Schnelles Sammeln von Karten
Je höher die Stufe eines Dämons ist, desto mehr Tarotkarten erhältst du durch Verhandlungen mit ihm. Zum Beschwören von Personas einer höheren Stufe benötigst du mehr Karten. Verhandle also mit starken Dämonen, um schnell genügend Karten zu erhalten, mit denen du bessere Personas beschwören kannst.

E Manual.indd 28 26/9/11 17:04:26

KAMPF

Wenn du im Feld unterwegs bist, triffst du gelegentlich auf Feinde. Benutze das Kampfmenü, um gegen sie zu kämpfen oder mit ihnen zu verhandeln.

Aufbau des Kampfbildschirms

1. Kampfbefehle (siehe Seite 29)
2. Gruppeninformationen
3. Aktuelle HP
4. Aktuelle SP
5. Zugreihenfolge (von oben nach unten)
6. Statusschäden (siehe Seite 37)

>> Spezielle Steuerung im Kampf

L-Taste	Status des Feindes und der Gruppe anzeigen
△-Taste	Auto-Kampf ein-/ausschalten
○-Taste	Auto-Kampf beenden

E Manual.indd 29 26/9/11 17:04:27

>> Grundlegender Ablauf in Kämpfen

Zu Beginn eines Kampfes kannst du die Aktionen jedes Charakters festlegen. Dies ist auch möglich, indem du im Kampf die ○-Taste drückst.

Ablauf im Kampf

Wenn du auf einen Feind triffst, hast du die Wahl zwischen allgemeinen Kampfbefehlen wie zum Beispiel "Fight" (Kämpfen) oder "Fusion Spells" (Fusionszauber). Wähle "Contact" (Kontakt) aus, um mit den Dämonen zu verhandeln statt zu kämpfen.

Nach Eingabe der Befehle aller Charaktere beginnt der Kampf. Die Charaktere agieren dabei in der auf dem Bildschirm angezeigten Reihenfolge von oben nach unten.

Drücke die ○-Taste, um den Kampf zu unterbrechen und die Kampfbefehle erneut aufzurufen. Dies ist dann hilfreich, wenn du Schaden genommen hast und dich heilen musst oder du deine Kampfstrategie ändern möchtest. Die neuen Aktionen werden ausgeführt, wenn der nächste Charakter an der Reihe ist. Drücke die START-Taste, um Beschwörungsanimationen und Unterbrechungen von Beschwörungszaubern zu überspringen.

Wenn alle Feinde oder Verbündeten besiegt sind beziehungsweise du erfolgreich verhandelt hast oder geflohen bist, endet der Kampf. Hast du den Feind besiegt, erhältst du Erfahrungspunkte, Geld und manchmal auch Gegenstände.

E Manual.indd 30 26/9/11 17:04:27

>> Battle Commands (Kampfbefehle)

Mit Kampfbefehlen legst du eine Strategie für die gesamte Gruppe fest. Wenn du auf Feinde triffst, wählst du diese Befehle zu Beginn aus.

- Fight (Kämpfen)
- Fusion Spells (Fusionszauber)
- Contact (Kontakt)
- Analyze (Analysieren)
- Set Turn Order (Zugreihenfolge festlegen)
- Auto Settings (Auto-Einstellungen)
- Escape (Fliehen)

Kampfbefehl: Fight

Die Standardoption für Kämpfe. Nach Auswahl des Befehls "Fight" kannst du auf die weiteren Optionen "Attack" (Angreifen), "Skill" (Fertigkeit), "Item" (Gegenstand), "Persona", "Set Turn Order" (Zugreihenfolge festlegen), "Status" und "Guard" (Verteidigen) zugreifen.

<< Attack >>
Jeder Charakter greift mit seiner Waffe an. Benutze die Richtungstasten oder das Analog-Pad, um ein Ziel auszuwählen, und drücke zur Bestätigung die ✕-Taste.

<< Skill >>
Weise die angenommene Persona an, eine ihrer Kräfte einzusetzen. Lege nach Auswahl einer Fertigkeit ein Ziel fest, auf das sie angewendet werden soll. Die Verwendung von Fertigkeiten kostet eine je nach Persona unterschiedliche Menge an SP.

<< Item >>
Benutze einen Gegenstand aus deinem Inventar. Wähle den gewünschten Gegenstand auf der Liste aus und drücke zur Bestätigung die ✕-Taste. In der Liste erscheinen nur im Kampf einsetzbare Gegenstände.

E Manual.indd 31 26/9/11 17:04:28

<< Persona >>
Wechsle Personas. Abgedunkelte Personas können nicht angenommen werden.

<< Set Turn Order >>
Ändere die Zugreihenfolge im Kampf. Wähle zwei Charaktere aus, deren Zugpositionen du tauschen möchtest, und drücke zur Bestätigung die ×-Taste. Mit der Option "Reset order" (Reihenfolge zurücksetzen) bringst du die Reihenfolge zurück in ihren Standardzustand.

Standardmäßig wird die Zugreihenfolge von Feinden und Verbündete basierend auf ihrer Agility (Beweglichkeit) festgelegt. Am sinnvollsten ist die Änderung der Reihenfolge, wenn du Fusionszauber einsetzen möchtest.

<< Status >>
Mit dieser Option kannst du den ausführlichen Status (siehe Seite 15) der Gruppe anzeigen lassen. Drücke die □-Taste im Statusbildschirm eines Charakters, um dir den Status seiner angenommenen Persona anzusehen.

<< Guard >>
Mit dieser Option konzentrierst du dich auf die Verteidigung und nimmst weniger Schaden durch feindliche Angriffe.

Kampfbefehl: Fusion Spells

Greife den Feind mit mächtigen Fusionszaubern an, bei denen mehrere Charaktere nacheinander Zauber einsetzen.

E Manual.indd 32 26/9/11 17:04:29

<< Fusionszauber auswählen >>
Rufe "Fusion Spells" im Kampfmenü auf, um den entsprechenden Auswahlbildschirm zu öffnen. Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad nach oben/unten, um den zu verwendenden Zauber festzulegen.

<< Aktivierungstyp auswählen >>
Drücke die L- oder R-Taste, während du einen Zauber markiert hast, um eine von drei Aktivierungsbedingungen festzulegen. Markiere „Change All" (Alle ändern), wenn du die Einstellungen aller Fusionszauber gleichzeitig ändern möchtest.

Auto	Der Fusionszauber wird automatisch ausgelöst, wenn die Bedingungen erfüllt sind.
Standby (Warten)	Sind die Bedingungen zur Aktivierung des Fusionszaubers erfüllt, wartet der Charakter und du entscheidest, ob der Zauber aktiviert werden soll.
Don't Use (Nicht verwenden)	Der Fusionszauber wird auch dann nicht verwendet, wenn die Aktivierungsbedingungen erfüllt sind.

Zugreihenfolge festlegen und Fusionszauber aktivieren
Wenn du Fusionszauber aktivieren möchtest, erreichst du dies am besten durch Änderung der Zugreihenfolge, um die Charaktere den Aktivierungsbedingungen des Zaubers entsprechend an die Reihe kommen zu lassen.

<< Aktivierungstyp auswählen >>
Markiere einen Fusionszauber und drücke die ×-Taste, um den Kombinationsbildschirm zu öffnen. Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad nach links/rechts, um die Kombination der Charaktere zu ändern.

<< Ausführungszeitpunkt festlegen >>
Lege die Zugreihenfolge der Aktivierung des Fusionszaubers fest. Teilnehmende Charaktere sind von einem grünen Rahmen umgeben. Verschiebe den Rahmen an die gewünschte Stelle und drücke zur Bestätigung die ×-Taste.

E Manual.indd 33 26/9/11 17:04:29

Kampfbefehl: Contact

Durch Verhandlungen mit dem Feind kannst du Tarotkarten, Geld oder Gegenstände erhalten und vermeidest einen Kampf.

Kampfbefehl: Analyze

Sieh dir Einzelheiten zu den Dämonen an, mit denen du es zu tun hast. Wähle dazu einen Dämon aus und drücke zur Bestätigung die ✕-Taste. Verschiedene Informationen werden nach Erfüllen bestimmter Bedingungen freigeschaltet.

Informationen	Freischaltbedingung
Race/Name/Level/Graphic (Rasse/Name/Stufe/Grafik)	Begegne dem Dämon einmal.
Demon's Stats (Werde des Dämons)	Besiege den Dämon einmal.
Traits (Eigenschaften)	Kontaktiere den Dämon.
Profile (Profil)	Gehen einen Pakt mit dem Dämon ein.
Item Drops (Hinterlassene Gegenstände)	Der Dämon hinterlässt einen Gegenstand.

Kampfbefehl: Set Turn Order

Ändere die Zugreihenfolge in Kämpfen (siehe Seite 30).

Kampfbefehl: Auto Settings

Drücke im Kampf die △-Taste, um in den Auto-Kampf-Modus zu wechseln. Dieser wird fortgesetzt, bis der Kampf endet oder du die ○-Taste drückst, um ihn zu beenden. Die Aktionen der Gruppe hängen von den Auto-Einstellungen ab:

• Replay (Wiederholen)
Alle Charaktere wiederholen die letzte Aktion.

• Attack (Angriff)
Alle Charaktere greifen mit ihrer ausgerüsteten Waffe an.

Kampfbefehl: Escape

Flüchte vom Schlachtfeld. Schlägt der Versuch fehl, greift der Feind dich eine Runde lang an.

E Manual.indd 34 26/9/11 17:04:30

>> Den Feind kontaktieren

Benutze den Kampfbefehl "Contact", um mit feindlichen Dämonen zu verhandeln. Je nach Verlauf der Verhandlung kann sich die Einstellung des Dämons ändern. Nutze all dein Können, um seine Gunst zu gewinnen.

Kontakt herstellen

<< Einen Dämon auswählen >>
Benutze die Richtungstasten, um eine Dämonengruppe zum Verhandeln auszuwählen, und drücke zur Bestätigung die ✕-Taste. Sobald du den Feind kontaktiert hast, kannst du bis zum Abschluss der Verhandlung weder kämpfen noch fliehen.

<< Einen Charakter zum Verhandeln auswählen >>
Benutze die Richtungstasten, um festzulegen, welches Gruppenmitglied mit den Dämonen spricht, und drücke zur Bestätigung die ✕-Taste. Haben deine Charaktere den kombinierten Kontakt erlernt, kannst du bis zu drei von ihnen für die Verhandlung auswählen. Rufe danach die Option "Confirm" (Bestätigen) auf.

Für einige Schachzüge bei den Verhandlungen benötigst du mehrere Charaktere, die bei der Verhandlung zusammenarbeiten. Dies wird möglich, nachdem du bestimmte Bedingungen in der Geschichte erfüllt hast.

<< Kontaktbefehl festlegen >>
Lege einen Kontaktbefehl auf der Liste des ausgewählten Charakters fest. Jeder Charakter verfügt über vier Befehle. Entscheide dich für den, der deiner Meinung nach am besten zum Feind passt. Arbeiten mehrere Charaktere zusammen, musst du keinen Kontaktbefehl auswählen.

Die Kontaktbefehle sind je nach Charakter unterschiedlich und haben verschiedene Auswirkungen auf die Persönlichkeiten der Dämonen. Der Schlüssel zu einer erfolgreichen Verhandlung liegt in der Nutzung der bei den entsprechenden Dämonen wirksamen Befehle.

E Manual.indd 35 26/9/11 17:04:31

<< Emotion Gauge (Emotionsleiste) >>
Jede Aktion beim Verhandeln führt zu einem Anstieg mindestens einer der vier grundlegenden Emotionen des Dämons: Eager (Erwartungsvoll), Happy (Glücklich), Angry (Wütend) und Scared (Verängstigt).

Emotionsleiste

<< Demon Responses (Reaktionen) >>
Manchmal stellt dir ein Dämon als Reaktion auf deine Kontaktmethode eine Frage. In diesem Fall kannst du die Antwort auswählen, die dir am passendsten erscheint. Die Antwort wirkt sich unter Umständen auch auf die Emotionen des Dämons aus.

<< Ending Negotiations (Verhandlung beenden) >>
Wenn eine der vier Emotionen ihr Maximum erreicht, endet die Verhandlung. Der Dämon verhält sich entsprechend seiner stärksten Emotion.

	Ergebnis des Kontakts
Eager (Erwartungsvoll)	Du erhältst Tarotkarten des Dämonen-Arcanas.
Happy (Glücklich)	Wenn du einen Pakt mit dem Dämon eingehst (siehe Seite 35), hast du einen Verhandlungsvorteil, wenn du ihn erneut triffst.
Angry (Wütend)	Die Verhandlung ist fehlgeschlagen und die Dämonen greifen an. Während des Kampfes kannst du sie nicht mehr kontaktieren und ein eventuell eingegangener Pakt wird beendet.
Scared (Verängstigt)	Der Feind flieht und beendet unter Umständen den mit ihm eingegangenen Pakt.
Eager + Scared (Erwartungsvoll und verängstigt)	Die Feinde sind verzaubert.
Eager + Angry (Erwartungsvoll und wütend)	Die Feinde kochen vor Wut und der mit ihnen eingegangene Pakt wird beendet.

E Manual.indd 36 26/9/11 17:04:31

▲ **Einen Pakt mit dem Feind eingehen**

Wenn die Glücklichkeit eines Dämons ihren Höchstwert erreicht, kannst du einen Pakt mit ihm eingehen, wobei Pakte mit maximal drei Dämonen möglich sind. Möchtest du weitere Pakte eingehen, musst du erst einen der bisherigen auflösen. Wenn du einen Dämon erneut kontaktierst, mit dem du einen Pakt eingegangen bist, hast du einen Vorteil in Verhandlungen:

- ◆ Von einem Dämon, mit dem du einen Pakt eingegangen bist und dessen Erwartung das Maximum erreicht hat, erhältst du neben der Tarotkarte des Dämons zusätzliche freie Tarotkarten.
- ◆ Von einem Dämon, mit dem du einen Pakt eingegangen bist und dessen Glücklichkeit das Maximum erreicht hat, erhältst du Geld, Gegenstände oder spezielle Informationen.

▲ Spezielle Kontakte

◆ Verhandlung einer Persona

Stehen der kontaktierte Dämon und deine angenommene Persona aufgrund ihrer Hintergrundgeschichte in einer bestimmten Beziehung zueinander, kann deine Persona die Verhandlung für dich übernehmen.

◆ Dämonenkontakte
Gelegentlich ergreifen auch Dämonen die Initiative und kontaktieren deine Gruppe.

▲ In diesen Fällen sind keine Kontakte möglich:

- ◆ Die Wut eines Dämons hat ihr Maximum erreicht.
- ◆ Du versuchst mit Feinden wie zum Beispiel Endgegnern zu verhandeln, die kein Arcana besitzen.
- ◆ Der Feind wird durch einen Statusschaden oder einen anderen Umstand am Verhandeln gehindert. In diesem Fall erscheint die Nachricht “It is in no condition to answer” (Kann nicht antworten).
- ◆ Ein ausgewähltes Gruppenmitglied kann nicht verhandeln. In diesem Fall erscheint die Nachricht “They are in no condition to talk” (Kann nicht reden).

E Manual.indd 37 26/9/11 17:04:32

>> Ende des Kampfs

Wenn alle Feinde im Kampf besiegt sind, du einen erfolgreichen Kontakt hergestellt hast oder alle Gruppenmitglieder K.o. gegangen sind, endet der Kampf. Hast du die Feinde besiegt, erscheint ein Bildschirm mit einer Auflistung der erhaltenen Gegenstände und Erfahrungspunkte.

▲ Stufenaufstieg deiner Gruppe

Wenn ein Charakter genügend Erfahrungspunkte erhält, steigt er in der Stufe auf und seine Werte verbessern sich. Angenommene Personas können durch Erreichen eines höheren Rangs verbessert werden (siehe Seite 26).

Auf jeder neuen Stufe erhältst du drei Punkte, die du jedoch ausschließlich für den Hauptcharakter verwenden kannst. Die Punkteverteilung für andere Gruppenmitglieder erfolgt automatisch.

▲ Punkte verteilen

Drücke die Richtungstasten oder das Analog-Pad nach oben/unten, um den zu verbessernden Wert auszuwählen, und nach links/rechts, um ihn zu ändern. Darüber hinaus kannst du auch von deiner angenommenen Persona Bonuspunkte beim Erreichen einer neuen Stufe erhalten.

▲ Ende des Spiels

Fallen die HP aller Charaktere deiner Gruppe im Kampf auf Null, sterben sie und das Spiel endet.

E Manual.indd 38 26/9/11 17:04:32

STATUSSCHÄDEN

Im Kampf ist es möglich, Statusschäden zu erhalten. Außer Possession (Besessen) und Poison (Vergiftet) verschwinden alle Schäden nach dem Ende des Kampfes.

Dying (Stirbt)
Fallen die HP eines Charakters auf Null, kann er keine Aktionen mehr ausführen. Nach dem Kampf wird er mit 1 HP wiederbelebt.

Possession (Besessen)
Ruft ein besessener Charakter eine Persona herbei, können die Fertigkeiten des Dämons, von dem er besessen ist, selbstständig aktiviert werden.

Charm (Verzaubert)
Ein verzauberter Charakter greift selbstständig Verbündete an. Es besteht in jeder Runde eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass der Schaden verschwindet.

Panic (Panik)
Charaktere in Panik verhalten sich unberechenbar. Es besteht in jeder Runde eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass der Schaden verschwindet.

Mute (Stumm)
Stumme Charaktere können keine Fertigkeiten einsetzen und nicht an Fusionszaubern teilnehmen. Dieser Schaden verschwindet erst nach dem Ende des Kampfes.

Poison (Vergiftet)
Bei jeder Aktion verliert der Charakter 1/8 seiner maximalen HP.

Sleep (Schlaf)
Schlafende Charaktere können erst wieder handeln, wenn sie aufwachen. Es besteht in jeder Runde eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass der Schaden verschwindet.

Fury (Wut)
Ein wütender Charakter kann nicht gesteuert werden und greift ausschließlich an.

Illusion
Illusionen verringern die Genauigkeit eines Charakters stark.

Shock (Schock)
Tritt manchmal als Nebenwirkung eines Elektrizitäts-Angriffs auf. Geschockte Charaktere können eine Runde lang keine Aktionen ausführen.

Freeze (Eingefroren)
Tritt manchmal als Nebenwirkung eines Eis-Angriffs auf. Eingefrorene Charaktere können eine Runde lang keine Aktionen ausführen, außer sie werden von Feuerangriffen getroffen, bevor sie wieder an der Reihe sind.

E Manual.indd 39 26/9/11 17:04:33

GEGENSTÄNDE UND FERTIGKEITEN

In Persona 2: Innocent Sin gibt es eine Vielzahl von Gegenständen und Fertigkeiten. Folgende können in der frühen Phase des Spiels vorkommen:

Waffen

Werden für normale Angriffe eingesetzt. Jeder Charakter besitzt eine andere Waffe, die nur er ausrüsten kann.

Name	Typ	ATK	Benutzer
Misericorde	Sword (Schwert)	4	Hauptcharakter
Colt Pony	Ranged (Distanz)	8	Maya
Standard Case	Ranged (Distanz)	5	Eikichi
Leather Gloves	Strike (Schlag)	4	Lisa
Fei Cha	Thrown (Wurf)	10	Yukino

Rüstung

Schützt den Körper. Einige Rüstungen können nur von Männern (♂) oder Frauen (♀) getragen werden.

Name	Typ	DEF	Charakter
Cowboy Hat	Head (Kopf)	3	Hauptcharakter
Hard Jacket	Body (Körper)	4	Maya
Cowboy Boots	Legs (Beine)	3	Eikichi

Zubehör

Jedes Zubehörteil hat unterschiedliche Eigenschaften und besitzt manchmal sogar spezielle Kräfte.

Name	Typ	Effekt
Summer Earring	Accessory (Zubehör)	VIT +1
Ultraviolet String	Accessory (Zubehör)	TEC +1

Gegenstände

Die meisten Gegenstände sind benutzbar und verschwinden nach der Verwendung. Du kannst bis zu 99 Stück eines Gegenstands mitführen.

Name	Einsatzbereich	Ziel	Effekt
Medicine	Kampf/Bewegung	1 Verbündeter	Stellt 30 HP wieder her
Rattle Drink	Kampf/Bewegung	1 Verbündeter	Stellt 200 HP wieder her
Chewing Soul	Kampf/Bewegung	1 Verbündeter	Stellt 100 SP wieder her
Revival Bead	Kampf	1 Verbündeter	Wiederbelebung mit niedrigen HP
Antidote	Kampf/Bewegung	1 Verbündeter	Heilt Giftschaden
Tranquilizer	Kampf	1 Verbündeter	Heilt Wutschaden
Open Sesame	Kampf	Alle Verbündeten	Garantierte Flucht aus dem Kampf
Clean Salt	Bewegung	Alle Verbündeten	Hält Feinde mit niedriger Stufe fern

E Manual.indd 40 26/9/11 17:04:34

GEGENSTÄNDE UND FERTIGKEITEN

Angriffszauber

Name	Typ	SP	Reichweite	Effekt
Agi	Fire (Feuer)	5	1 Feind	Geringer Feuerschaden
Aqua	Water (Wasser)	5	1 Feind	Geringer Wasserschaden
Garu	Wind	5	1 Feind	Geringer Windschaden
Magna	Earth (Erde)	5	1 Feind	Geringer Erdschaden
Bufu	Ice (Eis)	5	1 Feind	Geringer Eisschaden + Einfrieren
Zio	Elec (Elektrizität)	6	1 Feind	Geringer Elektrizitätsschaden + Schock
Frei	Nuclear (Nuklear)	20	Alle Feinde	Geringer Nuklearschaden bei allen Feinden
Zan	Almighty (Allmächtig)	6	1 Feind	Geringer Schaden
Gry	Almighty (Allmächtig)	10	Feindliche Gruppe	Geringer Schaden bei mehreren Feinden
Megido	Almighty (Allmächtig)	50	Alle Feinde	Mittlerer Schaden bei allen Feinden
Hama	Holy (Heilig)	50	1 Feind	Sofortiger Holy-Kill
Mudo	Dark (Dunkle)	50	1 Feind	Sofortiger Dark-Kill

Heilzauber

Name	Typ	Reichweite	Effekt
Dia	Healing (Heilung)	1 Verbündeter	Stellt geringe HP eines Verbündeten wieder her
Media	Healing (Heilung)	Alle Verbündeten	Stellt geringe HP aller Verbündeten wieder her
Posumudi	Healing (Heilung)	1 Verbündeter	Heilt Giftschaden
Recarm	Healing (Heilung)	1 Verbündeter	Wiederbelebung eines Verbündeten mit niedrigen HP

Statuszauber

Name	Typ	SP	Reichweite	Effekt
Dormina	Nerve (Nervern)	50	1 Feind	Kann Schlaf auslösen
Marin Karin	Mind (Geist)	50	1 Feind	Kann Verzauberung auslösen
Tarukaja	100 %	100	1 Verbündeter	Erhöht Angriffswert
Rakukaja	100 %	100	1 Verbündeter	Erhöht Abwehrwert
Makakaja	100 %	100	1 Verbündeter	Erhöht magischen Angriff
Sukukaja	100 %	100	1 Verbündeter	Erhöht Beweglichkeit

Spezielle Angriffe

Name	Typ	SP	Reichweite	Effekt
Straight Slash	Sword (Schwert)	45	1 Feind	Schwertangriff
Sonic Punch	Strike (Schlag)	44	1 Feind	Schlagangriff
Needle Rush	Thrown (Wurf)	38	1 Feind	Wurfangriff
Triple Down	Ranged (Distanz)	42	Feindliche Gruppe	Distanzangriff
Feral Claw	Havoc (Verwüstung)	38	1 Feind	Verwüstungsangriff

E Manual.indd 41 26/9/11 17:04:34

PERSONA2 INNOCENT SIN PSP™ Version Staff

Original Character & Persona Design
Kazuma Kaneko

Planners
Takeo Enomoto
Sumito Hirota
Toshiki Konishi
Yoshiaki Kuramae

Quest Scenario Writer
Kazuyuki Yamai

Planning Special Advisors
Daisuke Kanada
Masaru Watanabe

New Character Design
Shigenori Soejima

New Character Design Finishing
Masayuki Doi

New Sub-Character Design
Hanako Uchibe

Chief Designer
Takashi Kato

Designers
Keigo Oshima
Merisa Tokuta
Hiromi Kominato
Mari Sekine
Yoshiki Kuramae

Original Illustration
Megumi Shiraishi

Title Logo Design
Masayoshi Suto

Theater Background Design

Design Special Advisors
Kazuhisa Wada
Masayoshi Suto

Chief Programmer
Tomoaki Kasuya

Programmers
Takushi Seki
Takafumi Isawa
Yukiaki Mukai
Noriyoshi Okamoto

Program Advisor
Hirokazu Tohyama

Sound Director
Shoji Meguro

Sound Designers
Ryota Kozuka
Atsushi Kitajoh
Toshiki Konishi

Animation Sound Designer
Kenichi Tsuchiya

Outsourced Production
ITL

Production Director
Taichi Fujisawa

QA Manager
Shinji Yamakawa

QA Chief
Keiichirou Oota
Yuki Sasaki
Kaoru Kigawa

QA Staff
Kiyohito Itoh
Tatsuhiko Tokiwa
Hidenori Shimizu
Aki Ikeda
Hirotsugu Igarashi

E Manual.indd 42 26/9/11 17:04:35

MITWIRKENDE

Kazuya Sakai
Tomokazu Kobari
Taichi Takahashi
Yusuke Osawa

QA Cooperation
KINSHA CO.,LTD.

QA Project Lead
Shingo Sakaguchi

QA Staff
Rieko Ishino
Hiroaki Tani
Shigeki Nakagami
Higashi Kakazu
Shouta Takada
Kenta Yagi

U.S. Localization
Atlus USA

Executive Producer
Shinichi Suzuki

General Manager
Mitsuhiro Tanaka

Director of Production
Bill Alexander

Project Lead
Yu Namba

Project Coordinator
Hiroyuki Tanaka

Translators
James Kuroki
Mai Namba
Madoka Ueno

Editors
Nich Maragos
Mike Meeker

QA Manager
Carl Chen

QA Lead
Rob Stone

QA Testers
Connie Chinn
Allie Doyon
Jonathan Reinhold
Gerald Rempis
Joshua W. Richardson

VP Sales & Marketing
Tim Pivnicny

Sales & PR Manager
Aram Jabbari

PR Specialist
Crystal S. Murray

Marketing Manager
Robyn Mukai

Creative Designers
Jeremy Cail
Michiko Shiikuma

Web Designer
Amanda M. Dalgleish

Media Producer
John Tubera

Sales Administration Manager
Sally Ortiz

Sales Administrator
Monica Lee

Voice Recording
PCB Productions
Los Angeles, CA

Talent Direction
Valerie Arem

Sound Supervisor
Keith Arem

VO Engineering / Editorial
Aaron Gallant

Editorial
Matt Lemberger
Austin Krier
Matt Gray

Production Coordination
Jonathan Neeley

E Manual.indd 43 26/9/11 17:04:36

Original Version Staff

Scenario
Tadashi Satomi

Art Director
Kazuma Kaneko

Programmers

Dungeon Programming
Hidetoshi Takagi

System Programming
Michishito Ishizuka

Battle Programming
Futoshi Katsuyama

Event Programming
Takumi Sakamoto

Contact Programming
Tamotsu Sekiguchi

Window / Shop Programming
Hisakata Aso

2D Map / Command Programming
Yujiro Kosaka

Casino Programming
Yasuaki Nagai

Planners

System Planning
Kenichi Mishima

Battle
Takeshi Tominaga

Persona Conversion
Yoshikazu Yamaki

Event
Yuji Hosono
Daisuke Kanada
Aki Oda

Field Map
Kazuki Fujioka
Takaki Abe

Event Map
Takayuki Miyamoto

Designers

Character Unit
Shirou Takashima
Mayuko Kokubo

Character Illustration
Shigenori Soejima

Bust-up Character Coloring / Card Graphic
Masayuki Doi

Persona and Monster Unit
Towako Kajiie
Masato Hayashi
Akihiro Yokota

Event Graphic
Tetsuya Murakami
Masakatsu Suzuki
Maki Kurimoto

Window Layout / Event Graphic
Ayako Fukuzawa

Dungeon Graphic
Masafumi Hondo
Eisuke Matsuda
Runa Sugiyama
Yoshiharu Hayakawa

All Effects
Akira Noguchi

Casino Graphic / Battle Field
Homi Hada

CG Movie
Tomohiro Yonemichi
Humihiro Kimura
Naoko Masuda
Tetsuya Kombo

Coloring at PR & AD Staff
Megumi Shiraishi

Music Composers
Toshiko Tasaki
Kenichi Tsuchiya
Masaki Kurokawa

E Manual.indd 44 26/9/11 17:04:36

MITWIRKENDE

Special Thanks
Norikiyo Hayashi
Emi Hayashi
Kazuyuki Toyama
Daisuke Ogi (avex trax)
All ATLUS R&D1 Staff

Product Managers
Atsushi Tanimoto
Tamao Mizoguchi

Animation Production
SATELIGHT Inc.

Animation Director
Hidekazu Sato

Animation Character Design
Hirotaka Marufuji

Storyboard
Yasutake Okawara
Naoki Kusumoto
Thomas Romain
Hidekazu Sato

Animation Assistant Director
Yasutake Okawara

Supervising Animator
Hirotaka Marufuji

Key Animators
Masatomo Komine
Kentarou Sugimoto
Takashi Mamezuka
Tatsufumi Itoh
Mariko Itoh
Takao Abo
Tomoji Tsuchiya
Hiroto Kato
Hidekazu Sato
Hirotaka Marufuji

Second Key Animators
Kyohei Oyabu
Miyuki Sasagawa
Arisa Seki
Takuya Yamamoto

Animation Checker
Sachiko Miyamoto

Animators
Mari Saito
Minami Seki
Hisae Ono
Miki Takemoto
Etsurou Murao
Takanobu Katada
Masahito Inomata

Color Stylist
Kumiko Nakayama

Color Assignment & Check
Nanae Shinaji

Digital Ink & Paint
Nanae Shinaji
Naoki Murayama
Maki Kokubo
Michiko Kado
Yoko Suzuki
Chiaki Numata
Youko Tomaru
Mika Tanba

Special Effects
Chie Tanimoto

Art Director
Thomas Romain

Background Artists
Thomas Romain
Yoko Komiya
Stanislas Brunet

Layout Artist
Yann Le Gall

CGI Producer
Tomisaburo Hashimoto

CGI Production Manager
Atsuo Nozaki

CGI Chief Designer
Kosuke Morino

CGI Designers
Hirotsugu Ishikawa
Kei Kitahashi

Photography Director
Maki Ueda

E Manual.indd 45 26/9/11 17:04:37

Yoshiki Ito

Animation Product Manager
Emi Sonobe

Animation Product Assistants
Yasuhiro Kuramoto
Mototsugu Jinnouchi
Yuichi Iwakata
Hirotaka Honda
Yusuke Sasaki
Yan Zhou

Animation Co-production
8bit
PRODUCTION REED CO., LTD.
I&S FACTORY
HEBARAKI
Studio L
Rising Force

Opening Theme
"Unbreakable Tie"

Song by
Asami Izawa / Lotus Juice

Written by
Lotus Juice

Composed & Arranged by
Shoji Meguro

Ending Theme
"By Your Side"

Masao Nagashima (FIX Inc.)

Font Cooperated
Fontworks Inc.

Development Cooperation
CRI Middleware Co., Ltd.

Product Managers
Hitoshi Sadakata
Akiyasu Yamamoto
Hirohito Shindo

Vice General Manager
Naoto Hiraoka

General Manager
Kozo Itagaki

Executive Producers
Masami Ochiai
Yoshimi Ogawa

Director
Shoji Meguro

©Index Corporation 1996, 2011
Published by ATLUS

Ghostlight EU Localisation:

QA testers
Ross Brierley
Ben Rogers

Graphic Designer
Paul Morgan

Producer
Steven Barber

Senior Producer
Alasdair Evans

Development Manager
Daren Morgan

Head of Development
Stephen Morgan

Director
Khaled Lababedi

www.ghostlight.uk.com

E Manual.indd 46 26/9/11 17:04:38

Ghostlight has lots more exciting products available! Go to our website to see more info on your favourite Ghostlight games, visit exclusive mini sites for our products and stay updated on the latest JRPG goodness. We're also on Facebook and Twitter, so now its even easier to stay updated.

Go to www.ghostlight.uk.com and follow us on:

E Manual.indd 47 26/9/11 17:04:38